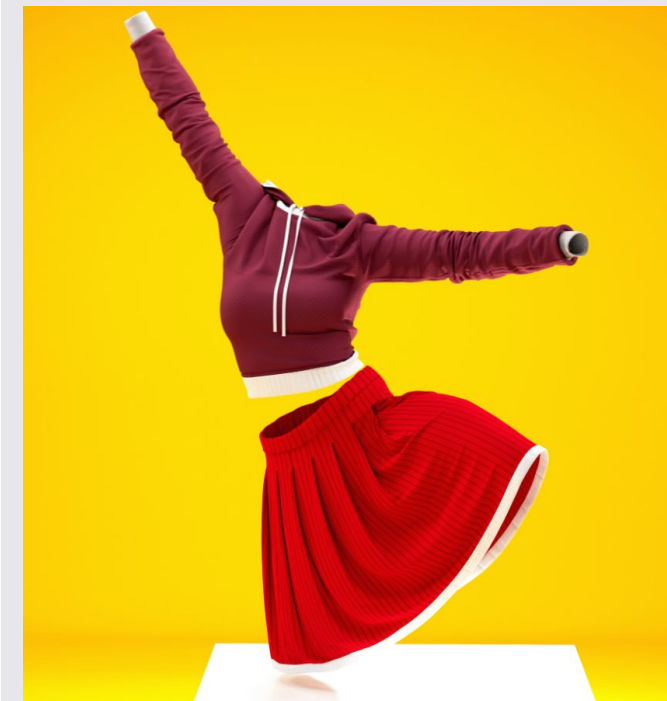


# Módulo 19 - Professional Cloth Maker

Neste módulo aprendemos:

- Conceito de Cloth Making
- Cloth Simulation

Professor **Daniel Rivers**



**Douglas Phillips**

# Módulo 19 - Professional Cloth Maker

- O que é uma Roupa Digital?
- Técnicas (Criar do zero / Criar a partir de corpo / Cloth Maker)
- Conceito de Cloth Making (peças + costuras)
- Cloth Simulation
  - Gravidades sob algo estática
  - Se aderindo ao corpo
- Cloth Configs
  - Sem elastano
  - Com elastano
  - Diversas outras



Colin Thomas (Uncharted 4)

Professor **Daniel Rivers**

# Módulo 19 - Professional Cloth Maker

- Categorias que separamos
  - Justas, Folgadas no corpo e penduradas
- Possíveis pipelines
  - Justas = Gerar forma a partir de um corpo + Ajustes (possível no Cloth)
  - Folgadas = Mesma coisa ou Cloth Maker (mais indicado pela simulação)
  - Penduradas = Gerar do zero
- Próximas etapas
  - Formas + Detalhar + Texturizar



Qi Sheng Luo

Professor **Daniel Rivers**

## Módulo 19 - Professional Cloth Maker



Luke Darby



# Módulo 19 - Professional Cloth Maker



Jovanvir Singh (Call of Duty: Vanguard)

## Módulo 19 - Professional Cloth Maker



JueFei Kay



James Busby (3D Scan Store)



# Módulo 19 - Professional Cloth Maker



Eugene Fokin



Luke Darby

# Módulo 19 - Professional Cloth Maker

## Abrir a malha do modelo 3D:

- Utilizar a técnica de projeção geométrica
- Usar planar para regiões planificadas e cilíndrica para regiões curvadas
- Deixar todas as Shells dentro do UV Layout

## Formato do arquivo

Escolher um bom ângulo para tirar o print

## Expectativa de entrega:

Abrir Malha de todas as peças até o momento do personagem e separar por materiais

Professor Daniel Rivers

